

PEMBENTUKAN RUANG AKTIVITAS SOSIAL PADA RUANG TERBUKA PUBLIK TAMAN MENTERI SUPENO

Agitta Raras Putri¹⁾; Eppy Yuliani²⁾; Boby Rahman³⁾

Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Islam Sultan Agung Semarang^{1),2)3)}

ABSTRACT

The Menteri Supeno Park is one of the grounds are among the active line meeting Menteri Supeno Street, Mugas Street and Pahlawan Street. A strategic location to the City Centre makes the Park is used for a variety of activities such as art, social activity, livelihoods, recreation and culture. The interconnectedness of activities in the public space is important to sustained beauty and tranquillity, let alone see the existence of the Park is located between the areas of trade, education and office. The Park has become one of the grounds which support the activity of the people as well as his role as the face of the image or the city of Semarang. See the conditions, then an attempt to examine and organize the Garden Store to see the Minister forms the social spaces that occur in the Park store is Minister. This, the future can be used as a reference for the review and recommendation of policy and development of the Park store is additionally the Minister so that the role and functions optimized.

The research use descriptive qualitative approach to rationalistic Unitarians with supported research methods using the technique of place-centered behavior mapping. Research used variables i.e. system activity and the system places. On the collection of data using the techniques of field observation, interview and documentary studies in support of the information-related information of the writing of this research. Based on the analysis that has been done with regard to space activities forming the Park store is also influenced by the Minister several factors namely the interconnectedness of the store along with Minister of Garden spaces in it with the surrounding environment; accessibility and circulation; completeness of the complementary elements; Security; the ability of attracting visitors; view; climatology; and visitor activity. As for, the activity space formed by the need for customized visitor activity on the grounds that the new spaces were found in the garden at the beginning of the planning of the Park. As for the findings, activities outside the spaces of functions including the existence of visitors who utilize wifi facility to work on tasks in Open Space Theater, the presence of tenant builders toys in Space Playground, the existence of deviant behavior of the visitors on the space Sitting Group, the existence of the visitors who played badminton at the Plaza, the presence of hawkers and visitors who urinate in the Skatepark.

Keywords: *Public Open Space , Activity Space*

ABSTRAK

Taman Menteri Supeno merupakan salah satu taman aktif yang berada diantara jalur pertemuan Jalan Menteri Supeno, Jalan Mugas dan Jalan Pahlawan. Letak yang strategis dengan pusat kota membuat taman ini dimanfaatkan untuk beragam aktivitas seperti aktivitas seni, sosial, mata pencaharian, rekreasi dan budaya. Keterkaitan aktivitas yang terdapat pada ruang publik tersebut sangatlah penting untuk dipertahankan keindahan dan kenyamanannya, apalagi melihat keberadaan taman ini terletak diantara kawasan perdagangan, pendidikan dan perantoran. Taman ini menjadi salah satu taman yang mendukung aktivitas masyarakat serta perannya sebagai image atau wajah Kota Semarang. Melihat kondisi yang demikian, maka upaya untuk mengkaji dan menata Taman Menteri Supeno guna melihat bentuk-bentuk ruang sosial yang terjadi di Taman Menteri Supeno. Hal ini, kedepannya dapat dijadikan rekomendasi dan acuan untuk kajian kebijakan dan pengembangan Taman Menteri Supeno kedepannya agar peranan dan fungsinya semakin optimal.

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif rasionalistik dengan didukung metode penelitian menggunakan teknik behavior place-centered mapping. Variabel penelitian yang digunakan yakni sistem aktivitas dan sistem tempat. Pada pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi lapangan, studi dokumenter dan wawancara guna mendukung informasi-informasi terkait penulisan penelitian ini. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan adapun pembentukan ruang aktivitas Taman Menteri Supeno dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni Keterkaitan Taman Menteri Supeno beserta ruang-ruang didalamnya dengan lingkungan sekitar; aksesibilitas dan sirkulasi; kelengkapan elemen pelengkap; keamanan; kemampuan menarik pengunjung; pemandangan; klimatologi; dan aktivitas pengunjung.

Adapun, ruang aktivitas yang terbentuk disesuaikan oleh kebutuhan aktivitas pengunjung pada taman tersebut sehingga ditemukan ruang-ruang baru pada taman yang pada awal perencanaan taman. Adapun, aktivitas temuan yang diluar fungsi ruang tersebut diantaranya keberadaan pengunjung yang memanfaatkan

fasilitas wifi untuk mengerjakan tugas di Ruang Open Theater, keberadaan tukang penyewa mainan di Ruang Playground, keberadaan perilaku menyimpang pengunjung pada Ruang Sitting Group, keberadaan pengunjung yang bermain badminton di Ruang Plaza, keberadaan pedagang asongan dan pengunjung yang buang air kecil di Ruang Skatepark.

Kata Kunci : Ruang Terbuka Publik, Ruang Aktivitas

1. PENDAHULUAN

Keberadaan Taman Menteri Supeno di pusat kota dengan dikelilingi aktivitas pendukung yakni aktivitas perkantoran, pendidikan dan juga permukiman. Berada cukup dekat dengan pusat kota yakni di dekat Lapangan Pancasila atau lebih dikenal dengan Kawasan Simpang Lima. Terbentuknya taman dengan bentuk dasar segitiga ini atas pertemuan Jalan Menteri Supeno dengan Jalan Mugas sehingga akan mempengaruhi dalam penggunaannya dibandingkan dengan taman kota lain di Kota Semarang.

Sejalan dengan perkembangan Kota Semarang, Taman Menteri Supeno yang berfungsi sebagai paru-paru kota ini mulai terlihat manfaat dan fungsinya untuk mewadahi beranekaragam aktivitas misalnya taman ini dimanfaatkan sebagai tempat menampilkan pentas seni, tempat bermain skateboard, tempat pameran tumbuh-tumbuhan/bunga, sebagai tempat makan dan bersantai karena terdapat pedagang kaki lima yang menjual beraneka ragam jajanan. Selain manfaat yang dikemukakan, muncul permasalahan baru lagi yaitu yang disebabkan oleh pedagang kaki lima. Kemudian kurang optimalnya sarana prasarana pendukung, dan image negatif menyebabkan berkurangnya keindahan dan kenyamanan Taman Menteri Supeno ini lambat laun mulai terkesan kumuh dan semrawut (Indraswara, 2006).

Keterkaitan aktivitas ruang terbuka di Taman Menteri Supeno/Taman KB sangatlah penting untuk dipertahankan keindahan dan kenyamanannya. Hal ini, guna mendukung aktifitas pengunjung yang ada didalamnya serta perannya sebagai image atau wajah Kota Semarang (Priambodo dan Widayati, 2014). Melihat kondisi yang demikian, maka upaya untuk mengkaji Pembentukan Ruang Aktiitas di Ruang Terbuka Publik Taman Menteri Supeno guna melihat keberadaan taman tersebut terhadap aktivitas yang membentuk ruang-ruang di taman tersebut. Selain itu juga dapat sebagai masukan kepada pihak terkait dalam pembentukan kebijakan dan dapat dijadikan dasar pertimbangan perkembangan perencanaan ruang terbuka ini kedepannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan bentuk ruang aktivitas di ruang terbuka publik Taman Menteri Supeno.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode deduktif kualitatif rasionalistik dengan menggunakan pemetaan perilaku. Peta perilaku dapat berupa place-centered map dan person centered map. Dalam penelitian ini digunakan metode place centered map untuk melihat bagaimana manusia mengatur dirinya dalam suatu lokasi

tertentu (Sommer dkk, 1980). Selain metode place centered map digunakan juga metode wawancara untuk mendapatkan konfirmasi dan untuk melengkapi temuan data sehingga didapatkan data yang cukup valid.

Kenyamanan dan image ruang terbuka publik merupakan salah satu tolak ukur yang memiliki peranan penting selain aspek aksesibilitas dan keterhubungan ruang terbuka terhadap kawasan-kawasan yang berada disekitarnya. Carmona (2003:100) membagi kenyamanan dan image pada ruang terbuka publik dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni:

- a)Klimatologi (Suhu);
- b) Ketersediaan Fasilitas yang nikmat (Convenience Facilities);
- c) Kelengkapan Aksesoris Taman;
- d) Keamanan;
- e) Pemandangan;
- f) Kelengkapan Elemen Pelengkap Ruang Publik.

Sistem Setting

Menurut Barker (1968), dalam Laurens (2004:131), behaviour setting di sebut juga dengan “tatar perilaku” yaitu pola perilaku manusia yang berkaitan dengan tatanan lingkungan fisiknya. Senada dengan Haviland (1967) dalam Laurens (2004:131) bahwa tatar perilaku sama dengan “ruang aktivitas” untuk menggambarkan suatu unit hubungan antara perilaku dan lingkungan bagi perancangan arsitektur.

Sistem Aktivitas

Sistem aktivitas terbentuk dari beberapa rangkaian proses *behaviour setting* dalam sebuah ruang berdasarkan yang dikemukakan oleh Chapin dan Brail (1969;Porteous,1977) dalam Laurens (2005:184). Adapun, melalui pengamatan behavior setting yang dikemukakan oleh Laurens (2005) guna melihat sistem aktivitas di sebuah ruang tertentu, dapat dilakukan dengan beberapa cara :

- 1) Menggunakan Time Budget
- 2) Melakukan Sensus

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan yang dinamis menyangkut hubungan antar orang, antar kelompok, maupun antar individu dengan kelompok manusia (Waluyo, 2008:43). Tidak selamanya interaksi sosial berupa tindakan yang bersifat kerjasama, contohnya adalah tindakan pertengkarannya yang termasuk interaksi sosial. Hal ini

karena keduanya melakukan hubungan timbal balik walaupun dalam bentuk pertikaian. Gillin, dalam Soekanto (2006) membedakan bentuk interaksi sosial ada dua macam yaitu asosiatif (menguatkan ikatan sosial, bersifat mendekatkan atau positif) dan disosiatif (merusak ikatan sosial, bersifat negatif).

Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya hubungan sosial Komunikasi merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan. Jika aktivitas sosial menurut Zhang dan Lawson (2009) dapat diartikan sebagai kegiatan yang membutuhkan kehadiran orang lain. Kegiatan ini dapat berupa perbincangan santai di pinggir jalan, bertatap muka maupun kegiatan anak-anak bermain di taman kota.

Sistem aktivitas yang terdapat di Taman Menteri Supeno diperoleh dengan melakukan observasi dan penggambaran peta aktivitas yang kedalam aktivitas pada ruang open teather, ruang plaza, ruang playground, ruang skatepark, ruang bmxpark, ruang sitting group 1-2, dan ruang pedestrian. Kemudian didukung dengan pengumpulan data dengan metode wawancara terhadap pengunjung, dinas dan pihak-pihak terkait. Observasi yang dilakukan dibagi kedalam beberapa waktu-waktu tertentu untuk mempermudah dalam mengidentifikasi permasalahan dilapangan. Beberapa waktu-waktu tertentu tersebut dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu pada Hari Kerja (Senin-Jumat) dan Akhir Pekan (Sabtu-Minggu) kemudian dibagi lagi dalam periode-periode tertentu, antara lain :

1. Periode 1 : 07.00-08.00 WIB;
2. Periode 2 : 11.00-12.00 WIB;
3. Periode 3 : 16.00-17.00 WIB;
4. Periode 4 : 19.00-20.00 WIB.

Pembentuk Ruang Aktivitas di Taman Menteri Supeno Adapun, beberapa ruang aktivitas yang merupakan hasil amatan yang dilakukan peneliti di Taman Menteri Supeno dapat dilihat dan dikelompokkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Pembentukan Ruang Aktivitas di Taman Menteri Supeno

<i>Setting</i>	<i>Aktivitas</i>	<i>Pembentukan Ruang Aktivitas</i>
Open Theathre	-duduk-duduk (konkow) dan menunggu	<p>Pengunjung mendatangi ruang karna kemudahan aksesibilitas ketika memasuki taman dimana lokasi ruang yang strategis dekat dengan tempat parkir dan memilih memanfaatkan ruang untuk duduk-duduk</p> <p>Disediakan elemen pelengkap yang nyaman berupa bangku taman, fasilitas wifi, serta pemandangan menuju <i>focal point</i> yang indah dan menarik yang dilengkapi air mancur, meskipun pada ruang ini minim ketersediaan vegetasi namun ketika siang hari pengunjung tetap memanfaatkan ruang dengan memilih duduk-duduk disekitar vegetasi dari ruang lain yang menutupi teriknya matahari dan membuat beberapa sisi ruang ini tetap teduh;</p> <p>Didukung dengan tingkat keamanan yang cukup dengan pencahayaan ruang yang terang meski pada malam hari ruang ini terkadang masih terdapat pengamen yang mengganggu kenyamanan, namun pengunjung tetap memilih ruang ini sebagai alternatif ruang untuk duduk-duduk dan menunggu.</p>
	-ngobrol	<p>Pengunjung yang datang melalui enterence bagian barat taman memanfaatkan ruang untuk ngobrol yang didukung dengan setting fisik dengan tersedianya elemen pelengkap yang nyaman berupa bangku taman, ketersediaan vegetasi disekitar ruang yang meneduhkan, pemandangan menuju focal point yang menarik, tidak dipungut biaya.</p> <p>Didukung dengan tingkat keamanan yang cukup meski pada malam hari, ruang ini terkadang masih terdapat pengamen yang mengganggu kenyamanan, namun pengunjung tetap memilih ruang ini sebagai alternatif ruang untuk ngobrol.</p>
	-berfoto selfie	<p>Pengunjung yang mendatangi taman melalui enterence bagian barat karena lokasi ruang dekat jika diakses melalui enterence bagian barat, juga lokasi ruang yang dekat dengan tempat parkir dipilih pengunjung untuk menghabiskan waktu pada ruang ini.</p> <p>Pemandangan menuju ke <i>focal point</i> menjadikan keunikan tersendiri bagi pengunjung untuk melakukan selfie pada ruang ini.</p>
	-kumpul komunitas/organisasi	<p>Pengunjung ang mendatangi ruang dari enterence barat taman. Ruang yang lokasinya dekat dengan enterence menjadi salah satu alasan pengunjung memanfaatkan ruang ini untuk kumpul organisasi yakni lokasi ruang yang berada didekat tempat parkir dan enterence serta lokasi taman yang berada di dekat pusat kota;</p> <p>Dilengkapi dengan ketersediaan bangku taman yang mampu menampung banyak pengunjung, tidak adanya pungutan biaya, ketersediaan vegetasi disekitar taman yang meneduhkan serta dilengkapi dengan fasilitas wifi menarik pengunjung untuk memanfaatkan ruang ini sebagai lokasi kumpul komunitas</p>
	-menikmati pentas seni	<p>Pengunjung mendatangi ruang dari enterence barat taman. Ruang yang lokasinya dekat dengan tempat parkir menjadi tujuan pertama pengunjung ketika memasuki taman apalagi didukung setting fisik yang menyediakan elemen pelengkap berupa bangku taman yang membentuk tribun-tribun dan dilengkapi dengan fasilitas panggung serta adanya event pertunjukan seni (temporer) menjadikan pengunjung memanfaatkan ruang ini sebagai salah satu ruang untuk menikmati pentas seni</p>

<i>Setting</i>	<i>Aktivitas</i>	<i>Pembentukan Ruang Aktivitas</i>
	-menikmati makanan/minuman	<p>Pengunjung mendatangi ruang dari entrance barat taman dan memilih memanfaatkan ruang yang berada dekat dengan tempat parkir menjadi tujuan pertama pengunjung ketika memasuki taman apalagi didukung setting fisik yang menyediakan elemen pelengkap berupa bangku taman yang membentuk tribun-tribun.</p> <p>Lokasi ruang yang memiliki keterkaitan dengan ruang shelter yang menjajakan makanan dan minuman, juga keberadaan pedagang makanan keliling, membentuk aktivitas pengunjung memanfaatkan ruang ini untuk menikmati makanan dan minuman sebagai pendukung aktivitas utama yang dilakukan di taman ini.</p> <p>Pemandangan yang menarik dan menyegarkan, ketersediaan vegetasi disekitar taman yang mendedahkan juga menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung untuk memilih ruang ini menjadi ruang untuk menikmati makanan dan minuman.</p>
	-memanfaatkan fasilitas wifi	<p>Pengunjung mendatangi ruang yang melalui entrance barat taman, kemudian memilih melakukan aktivitas pada ruang ini karena berdekatan dengan tempat parkir.</p> <p>Ruang yang didukung setting fisik berupa bangku taman yang nyaman, ketersediaan vegetasi disekitar ruang yang mendedahkan, ketersediaan wifi secara gratis dan tanpa password yang menarik pengunjung untuk memanfaatkan ruang sembari duduk-duduk, mengerjakan tugas kuliah, atau sekedar browsing.</p>
Plaza	-duduk-duduk (konkow) dan menunggu	<p>Pengunjung yang datang ke ruangan ini memiliki kemudahan aksesibilitas dari entrance segala penjuru taman baik utara, selatan maupun barat karena ruang ini berada pada tengah-tengah taman.</p> <p>Ruang yang dapat melihat pemandangan baik dari dalam taman (view to site) maupun pemandangan keluar taman (view from site) dan dikung dengan setting fisik yang luas dengan dilengkapi tangga-tangga dan pola bebatuan pada lantainya yang menarik dimanfaatkan pengunjung untuk duduk-duduk dan menunggu.</p> <p>Meski pada ruang ini minim ketersediaan vegetasi dan tidak disediakan bangku taman namun tetap menjadi pilihan pengunjung untuk duduk-duduk dan menunggu karena ruangnya yang nyaman.</p>
	-ngobrol	<p>Pengunjung yang datang ke ruangan ini memiliki kemudahan aksesibilitas dari entrance segala penjuru taman baik utara, selatan maupun barat karena ruang ini berada pada tengah-tengah taman.</p> <p>Ruang yang dapat melihat pemandangan baik dari dalam taman (view to site) maupun pemandangan keluar taman (view from site) dan dikung dengan setting fisik yang luas dengan dilengkapi tangga-tangga dan pola bebatuan pada lantainya yang menarik dimanfaatkan pengunjung untuk duduk-duduk dan menunggu.</p> <p>Meski pada ruang ini minim ketersediaan vegetasi dan tidak disediakan bangku taman namun tetap menjadi pilihan pengunjung untuk duduk-duduk dan menunggu karena ruangnya yang nyaman.</p>

<i>Setting</i>	<i>Aktivitas</i>	<i>Pembentukan Ruang Aktivitas</i>
	-berfoto selfie	Pengunjung yang datang langsung menuju ke ruang ini untuk melakukan foto selfie, karena pada ruang ini didukung dengan ketersediaan elemen pelengkap berupa focal point yang digambarkan dengan patung ibu dengan menggendong dan menggandeng anak menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung yang sekaligus menjadi image taman ini
	-menikmati makanan/minum	<p>Pengunjung yang datang ke ruangan ini memiliki kemudahan aksesibilitas dari entrance segala penjuru taman baik utara, selatan maupun barat karena ruang ini berada pada tengah-tengah taman.</p> <p>Ruang yang dapat melihat pemandangan baik dari dalam taman (<i>view to site</i>) maupun pemandangan keluar taman (<i>view from site</i>) dan dikung dengan setting fisik yang luas dengan dilengkapi tangga-tangga dan pola bebatuan pada lantainya yang menarik dimanfaatkan pengunjung untuk duduk-duduk dan menunggu.</p> <p>Ruang yang dimanfaatkan pengunjung untuk lokasi menikmati makanan dan minuman terutama pada pagi dan sore hari saat matahari tidak terlalu terik apalagi di malam hari dijumpai pedagang asongan yang menawarkan jajanan dan didukung pencahayaan dari lampu taman yang cukup, meski pada ruang ini minim ketersediaan vegetasi dan tidak disediakan bangku taman namun tetap menjadi pilihan pengunjung.</p>
	-pameran seni	<p>Pengunjung memanfaatkan ruang ini untuk pameran seni karena pada ruang tersebut didukung setting fisik yang menarik dengan pola-pola lantai yang dihiasi batu-batuan beranekaragam.</p> <p>Pengunjung dengan mudah memiliki akses pada ruang dari berbagai entrance taman baik melalui entrance utara, selatan maupun barat.</p> <p>Lokasi ruang yang strategis serta dapat melihat pemandangan baik dari dalam taman (<i>view to site</i>) maupun pemandangan keluar taman (<i>view from site</i>) mendukung pengunjung melakukan pameran seni pada ruang ini.</p> <p>Secara pencahayaan baik pagi, siang, sore cukup untuk menjadi ruang dalam pameran dan juga tidak terhalang vegetasi pada ruang ini, menjadi daya tarik tersendiri untuk dijadikan lokasi pameran seni.</p>
	-membuat film	<p>Pengunjung memanfaatkan ruang ini untuk membuat film karena pada ruang tersebut didukung setting fisik yang menarik dengan pola-pola lantai yang dihiasi batu-batuan beranekaragam.</p> <p>Pada ruang juga dapat melihat pemandangan baik dari dalam taman (<i>view to site</i>) maupun pemandangan keluar taman (<i>view from site</i>).</p> <p>Secara pencahayaan baik pagi, siang, sore cukup untuk pengambilan gambar (memanfaatkan cahaya matahari, tidak terhalang vegetasi pada ruang ini, sedangkan pada malam hari didukung dengan pencahayaan dari lampu-lampu taman yang mendukung dalam pembuatan film.</p>
	-bermain remote control	Pengunjung memanfaatkan ruang untuk bermain remote control karena ruang ini didukung dengan setting fisik yang datar dan

<i>Setting</i>	<i>Aktivitas</i>	<i>Pembentukan Ruang Aktivitas</i>
		luas yang memudahkan dalam pengawasan saat bermain remote control, serta secara keamanan tidak mengganggu pengunjung lain
	-mengukur theodolith	<p>Taman dengan keanekaragaman kelerengan menjadi pilihan pengunjung untuk mempraktekan penggunaan alat theodolith.</p> <p>Didukung dengan kemudahan aksesibilitas dan dapat dimanfaatkan secara umum.</p> <p>Lokasi taman dekat dengan SMKN7 menyebabkan ruang ini dijadikan praktek siswa-siswa untuk pengukuran theodolith.</p>
	-pedagang asongan berdagang	Keberadaan pedagang asongan mendekati pengunjung yang memanfaatkan ruang plaza untuk duduk-duduk dan ngobrol agar ketika haus tidak usah mencari minum keluar taman
	-bermain badminton	<p>Pengunjung memanfaatkan ruang ini untuk membuat film karena pada ruang tersebut didukung setting fisik yang menarik dengan pola-pola lantai yang dihiasi batu-batuan beranekaragam.</p> <p>Selain itu, karena arah angin yang tidak terlalu kencang tertutup dengan vegetasi disekitar ruangan pula yang mendukung pengunjung dalam bermain badminton, meskipun tidak ada batas-batas yang jelas dalam saat melakukan permainan.</p>
Skate Park	-duduk-duduk (konkow)	<p>Pengunjung yang dapat mengakses ruang ini dengan mudah baik dari entrance sisi utara maupun selatan taman.</p> <p>Lokasi ruang yang dekat dengan lahan parkir pula serta memiliki setting fisik yang dilengkapi bangku-bangku taman, ketersediaan vegetasi berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung ketika pagi hingga sore hari dimanfaatkan pengunjung untuk duduk-duduk.</p> <p>Meskipun saat malam hari minim pencahayaan karena banyak lampu taman yang tidak berfungsi.</p>
	-ngobrol	<p>Pengunjung dapat mengakses ruang ini dengan mudah baik dari entrance sisi utara maupun selatan taman.</p> <p>Lokasi ruang yang dekat dengan lahan parkir pula serta memiliki setting fisik yang dilengkapi bangku-bangku taman, ketersediaan vegetasi berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung ketika pagi hingga sore hari, maka pengunjung memanfaatkan ruang ini untuk ngobrol.</p> <p>Meskipun saat malam hari minim pencahayaan karena banyak lampu taman yang tidak berfungsi.</p>
	-kumpul komunitas skate	<p>Pengunjung dapat mengakses ruang ini dengan mudah baik dari entrance sisi utara maupun selatan taman.</p> <p>Lokasi ruang yang dekat dengan lahan parkir pula serta memiliki setting fisik yang dilengkapi bangku-bangku taman, ketersediaan vegetasi berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung ketika pagi hingga sore hari, maka pengunjung memanfaatkan ruang ini untuk kumpul komunitas skate.</p>

Setting	Aktivitas	Pembentukan Ruang Aktivitas
	-olahraga skate	<p>Pengunjung memanfaatkan ruang ini untuk melakukan olahraga skate karena pada ruangan ini dilengkapi ornamen atraksi skate dan lantai yang telah dipilester.</p> <p>Ruang yang memiliki banyak vegetasi berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung ketika pagi hingga sore hari sehingga pengunjung yang berolahraga yang didominasi remaja merasa nyaman berolahraga dan bermain skate.</p> <p>Bahkan terkadang pada minggu pagi terlihat ada yang bermain rollerblade pula.</p>
	-beristirahat dan tidur	<p>Pengunjung memanfaatkan ruang untuk beristirahat karena pada ruang ini memiliki setting fisik yang dilengkapi bangku-bangku taman memanjang.</p> <p>Selain itu, ketersediaan vegetasi berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung sehingga pada ruang ini dimanfaatkan pengunjung untuk beristirahat dan tidur.</p>
	-berpacaran	Pencahayaannya yang minim pada malam hari didukung dengan ketersediaan vegetasi berupa pohon-pohon yang rindang menimbulkan perspektif negatif pengunjung memanfaatkan ruang untuk melakukan tindakan “mesum”
	-pipis sembarangan	<p>Minimnya pengetahuan pengunjung akan informasi ketersediaan toilet pada taman sehingga membuat pengunjung memanfaatkan ruang untuk pipis sembarangan.</p> <p>Ruangan yang pada malam hari memiliki pencahayaan yang minim serta ketersediaan vegetasi berupa pohon-pohon yang rindang justru menimbulkan perilaku negatif pengunjung untuk memilih ruang ini sebagai ruang untuk pipis sembarangan.</p>
	-pedagang asongan berdagang	Keberadaan pedagang asongan mendekati pengunjung yang didominasi remaja yang memanfaatkan ruang untuk bermain skate agar ketika haus tidak usah mencari minum keluar taman
BMX Park	-duduk-duduk (konkow)	<p>Pengunjung dapat mengakses ruangan dengan mudah melalui entrance barat serta lokasi ruangan yang dekat pula dengan lokasi tempat parkir.</p> <p>Lokasi ruang dekat dengan kawasan pendidikan SMKN7 dan SMKN4.</p> <p>Didukung dengan ketersediaan vegetasi disekitar ruang berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung ketika pagi hingga sore hari dimanfaatkan pengunjung untuk duduk-duduk.</p> <p>Meskipun saat malam hari minim pencahayaan karena lampu taman yang tidak berfungsi.</p>
	-ngobrol	<p>Pengunjung dapat mengakses ruangan dengan mudah melalui entrance barat serta lokasi ruangan yang dekat pula dengan lokasi tempat parkir.</p> <p>Lokasi ruang dekat dengan kawasan pendidikan SMKN7 dan SMKN4.</p>

<i>Setting</i>	<i>Aktivitas</i>	Pembentukan Ruang Aktivitas
		<p>Didukung dengan ketersediaan vegetasi disekitar ruang berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung ketika pagi hingga sore hari dimanfaatkan pengunjung untuk mengobrol.</p> <p>Meskipun saat malam hari minim pencahayaan karena lampu taman yang tidak berfungsi.</p>
	-main kartu	<p>Pengunjung dapat mengakses ruangan dengan mudah melalui enterence barat serta lokasi ruangan yang dekat pula dengan lokasi tempat parkir.</p> <p>Lokasi ruang dekat dengan kawasan pendidikan SMKN7 dan SMKN4.</p> <p>Didukung dengan ketersediaan vegetasi disekitar ruang berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung ketika pagi hingga sore hari dimanfaatkan pengunjung untuk main kartu.</p> <p>Meskipun saat malam hari minim pencahayaan karena lampu taman yang tidak berfungsi.</p>
	-kumpul komunitas <i>BMX</i>	<p>Pengunjung dapat mengakses ruangan dengan mudah melalui enterence barat serta lokasi ruangan yang dekat pula dengan lokasi tempat parkir.</p> <p>Lokasi ruang dekat dengan kawasan pendidikan SMKN7 dan SMKN4.</p> <p>Didukung dengan ketersediaan vegetasi disekitar ruang berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung ketika pagi hingga sore hari dimanfaatkan pengunjung untuk pengunjung untuk kumpul komunitas BMX.</p> <p>Meskipun saat malam hari minim pencahayaan karena lampu taman yang tidak berfungsi.</p>
	-olahraga <i>BMX</i>	<p>Pengunjung memanfaatkan olahraga BMX yang memiliki setting fisik yang dilengkapi dengan ornamen atraksi bmx dengan lantai yang telah diplester.</p> <p>Ruang yang dilengkapi dengan ketersediaan vegetasi disekitar ruang berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung ketika pagi hingga sore hari dimanfaatkan pengunjung yang didominasi remaja untuk berolahraga dan bermain BMX.</p> <p>Meskipun ketika siang hari ditengah arena tetap terkena sinar matahari secara langsung. Namun, saat malam hari ruang ini cenderung tidak dimanfaatkan karena pencahayaan yang minim dan arena tidak terawat.</p>
Playground	-duduk-duduk (konkow) dan menunggu	<p>Kemudahan aksesibilitas yang dekat dengan tempat parkir dan jalur enterence dibagian sisi barat taman.</p> <p>Dilengkapi ketersediaan vegetasi yang meneduhkan sehingga tidak terkena sinar matahari secara langsung.</p>

<i>Setting</i>	<i>Aktivitas</i>	<i>Pembentukan Ruang Aktivitas</i>
		Dilengkapi dengan bangku taman dan wahana ayunan yang dimanfaatkan pengunjung untuk tempat duduk-duduk dan menunggu.
	-ngobrol	Kemudahan aksesibilitas yang dekat dengan tempat parkir dan jalur entrance dibagian sisi barat taman. Dilengkapi ketersediaan vegetasi yang meneduhkan sehingga tidak terkena sinar matahari secara langsung. Dilengkapi dengan bangku taman dan wahana ayunan yang dimanfaatkan pengunjung untuk ngobrol.
	-anak-anak bermain	Setting fisik yang dilengkapi dengan ketersediaan wahana permainan yang beranekaragam dan menarik, ketersediaan vegetasi yang meneduhkan sehingga tidak terkena sinar matahari secara langsung, dekat dengan shelter pkl dan ruang lain disekitar taman sehingga dimanfaatkan pengunjung terutama yang memiliki anak untuk memanfaatkan ruang ini. Meskipun pada malam hari pencahayaan minim yang dapat membahayakan dalam pengawasan anak-anak yang memanfaatkan ruang tersebut untuk bermain.
	-penyewaan mainan anak	Keberadaan penyewaan mainan mendekati pengunjung terutama anak-anak yang sedang memanfaatkan ruang playground sehingga terdapat aneka ragam mainan yang dapat dinikmati pengunjung
Sitting Group	-duduk-duduk (konkow) dan menunggu	Kemudahan aksesibilitas dekat dengan pintu bagian selatan (sitting group-1) dan dekat dengan pintu utara (sitting group-2), setting fisik yang dilengkapi dengan bangku taman yang melingkari ruangan ini, ketersediaan vegetasi yang meneduhkan sehingga tidak terkena sinar matahari secara langsung, pemandangan disekitar ruang menuju focal point dan kolam air mancur menjadi pilihan pengunjung untuk duduk-duduk pada ruang ini, meskipun pada malam hari pencahayaan minim.
	-ngobrol	Setting fisik yang dilengkapi dengan bangku taman yang melingkari ruangan ini, ketersediaan vegetasi yang meneduhkan sehingga tidak terkena sinar matahari secara langsung, pemandangan disekitar ruang menuju focal point dan kolam air mancur menjadi pilihan pengunjung untuk duduk-duduk pada ruang ini, meskipun pada malam hari pencahayaan minim.
	-berfoto selfie	Ruang yang disugahi pemandangan menuju focal point yang digambarkan dengan patung ibu dengan menggendong dan menggandeng anak menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung untuk melakukan selfie, yang sekaligus menjadi image taman ini
	-menikmati makanan/minuman	Setting fisik yang dilengkapi dengan bangku taman yang melingkari ruangan ini, ketersediaan vegetasi yang meneduhkan sehingga tidak terkena sinar matahari secara langsung, lokasi ruang yang dekat dengan shelter PKL membuat pengunjung memanfaatkan ruang ini untuk menikmati makanan dan minuman
	-tidur dan istirahat	Setting fisik yang dilengkapi bangku-bangku taman memanjang, ketersediaan vegetasi berupa pohon-pohon yang besar dan meneduhkan membuat suasana ruangan ini sejuk dan terhindar dari terik sinar matahari langsung dimanfaatkan pengunjung untuk beristirahat dan tidur
	-berpacaran	Pencahayaan yang minim pada malam hari didukung dengan ketersediaan vegetasi berupa pohon-pohon yang rindang

<i>Setting</i>	<i>Aktivitas</i>	<i>Pembentukan Ruang Aktivitas</i>
		menimbulkan prespektif negatif pengunjung memanfaatkan ruang untuk melakukan tindakan “mesum”
Pedestrian	-PKL berjualan	Setting fisik berupa shelter-shelter yang dilengkapi dengan atap kanopi, gerobak jualan, tiker-tiker alas duduk, meja makan, dan listrik memang disediakan pemerintah untuk para pedagang berjualan makanan dan minuman untuk hari biasa baik PKL ang berbatasan langsung dengan taman maupun yang berbatasan dengan SMKN7. Namun, jika pada hari jumat pagi dan minggu pagi shelter ini untuk berjualan kebutuhan sehari-hari. secara keamanan bebas dari pengemis dan pengamen yang meningkatkan kenyamanan pengunjung saat melakukan aktivitas pada ruang ini.
	-pejalan kaki	Setting fisik berupa jalur pedestrian yang dilengkapi dengan tegel berwarna-warni dengan kombinasi batu alam dan dilengkapi dengan jalur difabel digunakan untuk jalur pejalan kaki bahkan jogging track membuat pengunjung nyaman berjalan kaki pada ruang ini
	-duduk-duduk dan menunggu	Kemudahan aksesibilitas dan dekat dengan tempat parkir, mendukung kegiatan pada Taman Menteri Supeno, didukung dengan setting fisik berupa shelter-shelter yang meneduhkan dan menawarkan aneka makanan dan minuman, menjadi alternatif ruang bagi pengunjung untuk duduk-duduk dan menunggu.
	-ngobrol	Kemudahan aksesibilitas dan dekat dengan tempat parkir, mendukung kegiatan pada Taman Menteri Supeno, didukung dengan setting fisik berupa shelter-shelter yang meneduhkan dan menawarkan aneka makanan dan minuman, menjadi alternatif ruang bagi pengunjung untuk tempat mengobrol.
	-menikmati makanan/minuman	Setting fisik berupa shelter-shelter yang dilengkapi dengan atap kanopi, gerobak jualan, tiker-tiker alas duduk, meja makan, dan listrik memang disediakan pemerintah untuk para pedagang berjualan makanan dan minuman sehingga pengunjung taman jika merasa lapar atau haus memanfaatkan ruang ini sebagai tempat alternatif untuk makan dan minum.

Sumber : Hasil Analisis Penulis, 2017

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Terdapat delapan ruang yang terbentuk pada Taman Mentri Supeno yakni Ruang Open Theater, Ruang Plaza, Ruang Playground, Ruang Skatepark, Ruang BMX park, Ruang Sitting Group-1, Ruang Sitting Group-2 dan Ruang Shelter PKL. Ruang-ruang tersebut sebagian besar dimanfaatkan pengunjung untuk melakukan aktivitas sosial. Namun, tidak menutup terjadinya aktivitas pendukung yang terjadi seperti aktivitas budaya dan aktivitas ekonomi. Adapun, aktivitas temuan yang diluar fungsi ruang tersebut diantaranya keberadaan pengunjung yang memanfaatkan fasilitas wifi untuk mengerjakan tugas di Ruang Open Theater, keberadaan tukang penyewa mainan di Ruang Playground, keberadaan perilaku menyimpang pengunjung pada Ruang Sitting Group, keberadaan pengunjung yang bermain badminton di Ruang Plaza, keberadaan pedagang asongan dan

pengunjung yang buang air kecil di Ruang Skatepark. Adapun, aktivitas pada ruang tersebut didukung beberapa faktor yakni Spasial Ruang Taman, Hubungan Ruang Taman dengan Sekitar, Aksesibilitas dan Sirkulasi, Kelengkapan Elemen Ruang Taman, Keamanan, Kemampuan Menarik Pengunjung, Pemandangan, Klimatologi.

B. REKOMENDASI

Adapun, hasil dari penelitian yang dapat dijadikan bahan masukan terhadap pihak-pihak terkait terutama pemerintah Kota Semarang guna melakukan perencanaan, perbaikan dan peningkatan kedepannya terhadap kondisi ruang terbuka publik, terutama di Taman Menteri Supeno. Berikut rekomendasi yang dapat diberikan, antara lain:

- 1) Meningkatkan pemeliharaan taman secara berkala, baik dalam aspek pengelolaan kebersihan maupun perihal terkait perawatan fasilitas dan vegetasi yang telah ada. Baiknya dilakukan penyuluhan dan sosialisasi bahwa perawatan taman tidak hanya dilakukan oleh pengelola dari dinas terkait tapi juga andil dari peran serta masyarakat yang mengunjungi Taman Menteri Supeno.
- 2) Penambahan pencahayaan pada titik tertentu agar meminimalisir terjadinya tindak asusila pada taman tersebut dan penambahan tempat sampah agar meminimalisir perilaku pengunjung yang masih membuang sampah sembarangan.
- 3) Diperlukan adanya peningkatan pengawasan dari pihak terkait terhadap pengunjung yang dengan sengaja tidak menjaga fasilitas taman, melanggar ketertiban taman serta menyalahgunakan keberadaan Taman Menteri Supeno sebagai lokasi tindak asusila di malam hari.
- 4) Mengapresiasi dan mendukung program-program dari komunitas yang memanfaatkan taman sebagai sarana untuk menyalurkan kreatifitasnya seperti diadakannya PAF 2016, panggung apresiasi, *talk show* hari ibu, pameran flora dan fauna, dst.
- 5) Diperlukannya manajemen tempat parkir agar kendaraan yang diparkir tidak mengganggu aktivitas pengunjung yang sedang berlangsung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Carmona et all. (2010). *Public Space – Urban Space, The Dimension of Urban Design*. Oxford: Elsevier.
- Indraswara, M. S. (2006). Penataan Ruang Terbuka Hijau Kota. *ENCLOSURE*, 5(1), 30-39.

- Laurens, Joyce Marcella. (2007). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Priambodo, R. A., & Widayati, W. (2014). Pengelolaan Taman Menteri Supeno Dalam Mendukung Kebijakan Ruang Terbuka Hijau Di Kota Semarang. *Journal of Politic and Government Studies*, 3(2), 156-165.
- Soekanto, Soejono. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sommer, R dan B Sommer. 1980. *Behavioral Mapping*.
- Waluyo, et al. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Zhang dan Lawson. (2009). Meeting and greeting: activities in public outdoor spaces outside high-density urban residential communities. *Urban design international*, volume 14, (4), 207-214